HANDBUCH

HAEMIMONT GAMES

cdv

EPILEPSIEWARNUNG

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC-Spielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o.Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Spielens von PC-Spielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z.B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und dieses nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die PC-Spiele verwenden.

© 2006 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten.

CDV, das CDV-Logo und *Die Römer* sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Haemimont Games in Deutschland und/oder anderen Ländern.

FMOD Sound System by Firelight Technologies.

INHALT

SYSTEMANFORDERUNGEN 04

KAPITEL 1: VORBEREITUNGEN 05
I–I EINFÜHRUNG 05
I–II INSTALLATION 05
I–III SPIELSTART 06
I–IV HERAUSFORDERUNGSMODUS 07
I–V FREIES BAUEN-MODUS 07
I–VI SPIEL LADEN 07
I–VII GALERIE 07
I–VIII NEUIGKEITEN 07
I–IX OPTIONEN 07
I–X CREDITS 07
I–XI BEENDEN 07

KAPITEL II: BENUTZEROBERFLÄCHE 08
II–II BAUEN-MENÜ 10
II–III BENACHRICHTIGUNGEN 11
II–IV HAUPTMENÜ 12
II–V WIRTSCHAFTSÜBERBLICK 13
II–VI SIEDLUNGSÜBERBLICK 14
II–VII INFORMATIONSFENSTER 16
II–VIII BESONDERE BAUWERKE 16
II–IX MONUMENTE 21
II–X HILFE-FENSTER 24

KAPITEL III: SPIELMODI 25
III–I KAMPAGNEN-MODUS 25
III–II FREIES BAUEN-MODUS 25
III–III HERAUSFORDERUNGSMODUS 26

KAPITEL IV: BEGRIFFE IM SPIEL 27
IV–I BAUEN 27
IV–II EINFLUSSGEBIET 28
IV–III ABRISS UND WIEDERAUFBAU 29
IV–IV INSTANDHALTUNG 29
IV–V PRODUKTIONSMITTEL UND RESSOURCEN 29
IV–VI BÜRGERSTATUS 30
IV–VII BEDÜRFNISSE DER BÜRGER 31
IV–VIII ANSEHEN DER STADT 32
IV–IX BENACHRICHTIGUNGEN IM SPIEL 33
IV–X STRASSEN 33
IV–XI MILITÄR 34
IV–XII HANDEL 35
IV–XIII SKLAVEN 35

KAPITEL V: BAUWERKE 36

CREDITS (HAEMIMONT GAMES/CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG) 38
LIZENZVERTRAG 40
SUPPORT 43

SYSTEMANFORDERUNGEN

OS:	Windows® 98/ME/2000/XP
CPU:	P III/Athlon 1,5 GHz, 256 MB RAM (P 4/Athlon 2,4 GHz, 512 MB RAM)
GRAFIKKARTE:	Geforce2 oder höher, Radeon 8500 oder höher
SOUNDKARTE:	100% DirectX kompatibel
DVD:	DVD Laufwerk
DIRECTX:	DirectX 9.0c (im Spiel enthalten)
FESTPLATTE:	1 GB freier Speicherplatz

KAPITEL I

VORBEREITUNGEN

I–I EINFÜHRUNG

Jahrhundertelang war das Römische Reich die bedeutendste Großmacht der Welt, doch erst Augustus, der erste Römische Kaiser, brachte den Frieden. Dank der überwältigenden Stärke des Römischen Heeres wagten die Feinde nicht, die Pax Romana zu stören – die sich als die längste Friedensperiode in der Geschichte des Reiches erweisen sollte.

In einer Zeit der Stabilität begannen viele Provinzstatthalter, ihre Städte zu vergrößern, und es entfachte sich ein Wettbewerb um die bedeutendste Stadt des Reiches. Viele Bürger verlockte die Aussicht auf Ruhm und Reichtum so sehr, dass sie Rom den Rücken kehrten, in der Hoffnung, einer anderen Stadt zum entscheidenden Aufschwung zu verhelfen und sie über den Rang der Ewigen Stadt zu erheben.

Dies war die Zeit, in der es dem Bürger selbst gegeben war, unsterblichen Ruhm zu erlangen – oder auf ewig eine Fußnote der Geschichte zu bleiben.

I–II INSTALLATION

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die *Die Römer* DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Wenn auf Ihrem Computer „AutoPlay“ aktiviert ist, beginnt die Installation automatisch. Ansonsten doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz und wählen das DVD-ROM-Laufwerk aus. Doppelklicken Sie auf das DVD-ROM-Symbol oder öffnen Sie den DVD-ROM-Ordner und doppelklicken Sie auf die Datei **setup.exe**, um mit der Installation zu beginnen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Im Verlauf der Installation werden Sie gebeten, den Ordner anzugeben, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Der Standardordner ist **C:\Programme\Die Römer**.
Wenn Sie einen anderen Ordner wählen möchten, gehen Sie auf „Suchen“ und wählen den gewünschten Ordner.

Wenn die Installation beendet ist, kann es sein, dass Sie Ihren Computer neu starten müssen, damit Sie mit dem Spiel beginnen können.

Während der Installation wird auf Ihrem Computer überprüft, ob **DirectX.9.0c** installiert ist. Ist dies nicht der Fall, wird die Version automatisch installiert.

I–III SPIELSTART

Sobald Sie das Spiel gestartet haben, sehen Sie dieses Bild auf Ihrem Bildschirm:

Sie können eine neue Kampagne beginnen, eine gespeicherte Kampagne fortführen, Ihre eigene Stadt bauen, im Herausforderungsmodus spielen oder sich die Spielgalerie ansehen. Aktuelles zum Spiel finden Sie unter **www.die-roemer.com**. Darüber hinaus können Sie auch die Spieloptionen verändern.

KAMPAGNE FORTFÜHREN

Hier führen Sie eine Kampagne von Ihrer zuletzt gespeicherten Position aus weiter.

NEUE KAMPAGNE

Wenn Sie eine neue Kampagne beginnen, schlüpfen Sie in die Rolle eines ehrgeizigen Statthalters, dessen Ziel es ist, im Reich zu Ruhm und Anerkennung zu gelangen, indem er die Städte, die er regiert, zu Juwelen des Römischen Reiches macht.

I–IV HERAUSFORDERUNGSMODUS

Im Herausforderungsmodus müssen Sie vier zufällig ausgewählte Missionen erfüllen, die jeweils ihre eigenen Einschränkungen und Boni haben. Indem Sie diese Missionen erfüllen, stellen Sie Ihre Kompetenz als Statthalter unter Beweis. Ihre Spielpunkte werden in die Punktetabelle eingetragen, so dass Sie Ihre Leistung mit anderen Spielern im Internet vergleichen können.

I–V FREIES BAUEN-MODUS

Der Freies Bauen-Modus gehört nicht zur Kampagne. Hier können Sie Ihre eigene Stadt am Reißbrett entwerfen, ohne auf die Baueinschränkungen in der Kampagne achten zu müssen.

I–VI SPIEL LADEN

Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand.

I–VII GALERIE

In der Galerie können Sie sich Screenshots aus dem Spiel ansehen.

I–VIII NEUIGKEITEN

Hier erfahren Sie die neuesten Infos und können neue Karten, Upgrades und Patches für *Die Römer* herunterladen.

I–IX OPTIONEN

Unter Optionen können Sie die Grafik- und Soundeinstellungen ändern, um das Spiel unter optimalen Bedingungen spielen zu können. Bei langsameren Rechnern wird empfohlen, die Grafdetails niedrig einzustellen.

I–X CREDITS

Eine Liste der Personen, die an diesem Spiel mitgewirkt haben.

I–XI BEENDEN

Hier verlassen Sie das Spiel.

KAPITEL II

BENUTZEROBERFLÄCHE

Wenn Sie ein Spiel zum ersten Mal spielen, sehen Sie dieses Bild auf Ihrem Bildschirm:

Sie können den Ausschnitt verschieben, indem Sie mit der Maus an die Ränder des Bildschirms gehen. Alternativ klicken Sie auf der Minikarte auf den gewünschten Ort. Außerdem können Sie in *Die Römer* mit Hilfe des Mausrades die Kameraeinstellung ändern.

In der linken oberen Bildschirmecke befinden sich 6 Schaltflächen, die Ihnen im Spiel nützlich sind. Sie werden auch Befehlsschaltflächen genannt und können zu jedem Zeitpunkt im Spiel benutzt werden. Bewegen Sie den Cursor auf eine Schaltfläche und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

Die Befehlsschaltflächen bieten die folgenden Optionen:

Hauptmenü

Öffnet das Hauptmenü im Spiel, in dem Sie Spiele speichern und laden, die Spieloptionen ändern oder Ihre Bildergalerie ansehen können.

Ein Bild schießen

Macht einen Screenshot von dem Bild auf Ihrem Bildschirm (ohne den Mauszeiger und andere Symbole oder Fenster). Eine gute Möglichkeit, Bilder von einer Stadt zu machen, die Ihnen gefällt.

Wirtschaftsüberblick

Öffnet ein Fenster mit einem Überblick über die Waren, die Ihre Siedlung produziert, und die verwendeten Produktionsmittel.

Siedlungsüberblick

Öffnet ein Fenster mit einem Überblick über die Anzahl der Bauobjekte und Arbeiter in Ihrer Siedlung.

Mission

Zeigt die aktuellen Missionsziele auf der Karte an. Im Freies Bauen-Modus wird diese Schaltfläche durch die „Zufriedenheit“ ersetzt.

Spielzeit ändern

Setzt die Zeit im Spiel herauf oder herab.

II–II BAUEN-MENÜ

Das Bauen-Menü öffnen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm klicken. Es besteht aus sieben Basiskategorien, die es Ihnen erlauben, jedes im Spiel mögliche Bauobjekt zu errichten. Wenn Sie eine Baukategorie ausgewählt haben, gelangen Sie in ein Untermenü, in dem Sie sich die Bauobjekte dieser Kategorie ansehen und zum Bau auswählen können.

Während Sie sich durch das Menü klicken, wird Ihre derzeitige Kategorie durch ein großes Symbol in der Mitte des Menüs angezeigt. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol klicken, gehen Sie einen Schritt zurück bzw. schließen das Menü.

KATEGORIEN IM BAUEN-MENÜ

Produktion und Fertigung

Enthält alle Produktions- und Werkstätten: Lehmgrube, Waffenladen, Sägewerk, Schneiderladen, Flachsfarm, Schmiede, Oliven Plantage und alle Arten von Minen und Steinbrüchen.

Lebensmittelproduktion

Enthält alle Nahrungsmittelproduktionsstätten: Weizenfarm, Bäckerei, Schweinefarm, Schlachterladen, Fischerhütte und Weingut.

Infrastruktur

Enthält alle Gebäude, die zum Schutz Ihrer Stadt und zum ordentlichen Ablauf des Alltagslebens dienen: Handelsposten, Präfektur, Kaserne, Wachturm und Kräuterladen.

Grundlagen

Enthält alle Basisgebäude. Haus, Brunnen, Lagerhaus und Sklavenunterkunft.

Ästhetik

Enthält alle Verschönerungsmöglichkeiten für Straßen und Gebäude: die Optionen Straße bauen und Straße zerstören sowie verschiedene Statuen, Parks und Bäume.

Öffentlichkeit

Enthält alle wichtigen Gebäude der Gemeinde: Altar, Tempel, Taverne, Marktplatz, Bad und Theater.

Monumente

Enthält alle größeren Gebäude: Philosophische Akademie, Kolosseum, Tempel des Vulcanus, Tempel der Fortuna, Triumphbogen, Neptunbrunnen, Goldstatue und Tempel des Bacchus.

II–III BENACHRICHTIGUNGEN

HILFEMENÜ
ZUM GENANNTEN ORT GEHEN
BENACHRICHTIGUNGEN SCHLIESSEN
Mehr Sklaven benötigt.
In einem Ihrer Lagerhäuser mangelt es an Sklaven, um die Arbeit reibungslos gestalten zu können.
Wenn solche Lagerhäuser dunkel gekennzeichnet sind, besteht die Möglichkeit, dass die Sklaven dort einen Aufstand anzetteln.

Wenn während des Spiels ein wichtiges Ereignis eintritt, erscheint ein blinkendes Symbol am oberen Bildschirmrand, das sogenannte Benachrichtigungs-Symbol. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich ein Fenster mit einer Benachrichtigung, die Sie über eine Bedrohung Ihrer Stadt oder eine Errungenschaft Ihrer Siedlung informiert.

Von diesem Fenster aus können Sie das Hilfemenü ansteuern, indem Sie auf das Fragezeichen klicken, oder zu dem Ort gehen, der in der Benachrichtigung genannt ist, indem Sie auf das Augen-Symbol klicken.

II–IV HAUPTMENÜ

Sie können das Hauptmenü im Spiel jederzeit aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche „Hauptmenü“ klicken oder F10 drücken.

Im Hauptmenü befinden sich die folgenden Optionen:

Spiel speichern

Speichert Ihr aktuelles Spiel.

Spiel laden

Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel.

Galerie

Zeigt Ihnen alle Screenshots, die Sie im Spiel über die Schaltfläche „Ein Bild” machen aufgenommen haben.

Optionen

Hier können Sie die Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen vornehmen (die Grafikoptionen haben Einfluss auf die grafische Qualität und darauf, wie schnell das Spiel läuft).

Hauptmenü

Zurück zum Hauptbildschirm.

Schließen

Schließt das Hauptmenü und kehrt zu Ihrem aktuellen Spiel zurück.

II–V WIRTSCHAFTSÜBERBLICK

Der Wirtschaftsüberblick bietet Ihnen detaillierte Informationen über alle Waren, die in der Stadt produziert, konsumiert und gelagert werden, sowie die Gebäude und Arbeiter, die diese Waren herstellen.

KATEGORIEN

Nahrung
Mehl, Fleisch, Brot, Wurstwaren, Fischkörbe und Wein

Baumaterialien
Stein, Marmor, Bauholz un Lehm

Allgemeine Güter
Leinen, Stoffe, Olivenöl, Eisenerz und Goldmünzen

II–VI SIEDLUNGSÜBERBLICK

Der Siedlungsüberblick zeigt alle Gebäude in der Stadt und Orte auf der Karte an, die Lage auf der Karte, die Anzahl der dort befindlichen Personen sowie die Anzahl der im Bau befindlichen Gebäude.

KATEGORIEN

Grundlagen
Statthalterpalast, Magalia (Haus), Casa (Haus), Domus (Haus), Villa (Haus), Brunnen, Lagerhaus und Sklavenunterkunft

Nahrung
Weizenfarm, Schweinefarm, Bäckerei, Schlachterladen, Fischerhütte, Weingut

Produktion
Sägewerk, Lehmgrube, Flachsfarm, Olivenplantage, Schneiderladen, Mine oder Steinbruch, Waffenladen und Schmiede

Öffentlichkeit
Altar, Marktplatz, Taverne, Tempel, Bad, Theater und Monument

Infrastruktur
Kräuterladen, Präfektur, Handelsposten, Wachturm und Kaserne, Aquäduktbrunnen

Karte der Standorte
Steinvorkommen, Marmorvorkommen, Eisenvorkommen, Goldvorkommen, Alter Anleger, Barbarendorf und Zigeunerkarawane

II–VII INFORMATIONSFENSTER

Das Informationsfenster erscheint nur, wenn Sie ein Gebäude oder eine Einheit auswählen. Es enthält grundlegende Informationen über das ausgewählte Bauwerk wie Baumaterialien, Art der Herstellung, Arbeiter, Instandhaltung etc. Bei einer Einheit werden Besatzung, Status, Herkunft und die nötigsten Bedürfnisse angezeigt. Einige Informationen in diesem Fenster verweisen auch auf andere Gebäude oder Einheiten.

Schwierigkeiten und Probleme (fehlende Arbeiter oder Materialien, ungenutzte Produktion etc.) werden in Rot angezeigt.

II–VIII BESONDERE BAUWERKE

Bei einigen Bauwerken im Spiel können Sie bestimmte Aktionen durchführen.

Altar

Der Altar ist der Ort, an dem die Bürger beten und den Göttern Gaben darbringen. Alle Bürger benutzen regelmäßig die Altäre, unabhängig von ihrem Status. An allen Altären können Goldspenden erlaubt werden. Das Gold wird aus der Schatzkammer des Statthalterpalastes genommen. Einem Bürger, der eine Spende tätigt, wird sein dringendstes Bedürfnis erfüllt.

Spenden Sie Gold aus dem Statthalterpalast, damit die Götter das dringendste Bedürfnis eines Bürgers am Altar erfüllen können.

Frieren Sie die Zeit ein, um zu jeder Tageszeit und unter allen Wetterbedingungen spielen zu können.

Aquädukte

Aquädukte sind wichtige Bauobjekte für die Infrastruktur einer Siedlung, da nur mit ihnen Wasser von Seen und Flüssen aus zu entfernten Gebieten transportiert werden kann. Ohne sie würden mehrere wichtige Gebäude nicht funktionieren und für die Bewohner der Siedlung nichts produzieren können.
Aquädukte können nur von bereits bestehenden Aquäduktbrunnen aus gebaut werden.

Bauen Sie ein Aquädukt vom Aquäduktbrunnen zum gewünschten Zielort.

Kaserne

Jede Kaserne kann eine Truppe von bis zu 24 Söldnern und einem Hauptmann ausbilden. Die Kasernen bilden abhängig von der vorhandenen Ausrüstung die jeweils bestmögliche Militäreinheit aus. Militäreinheiten können aus Rekruten oder Veteranen bestehen.

Die verschiedenen militärischen Ränge benötigen unterschiedliche Ausrüstung. Diese Ausrüstung muss jedoch schon vor Ort in der Kaserne sein, damit die Soldaten sie benutzen können. Die Militäreinheiten bestehen nicht aus Bürgern der Stadt, sondern aus Söldnern, die in der Kaserne ausgebildet werden und auch wohnen.

Wenn Sie eine vollständig ausgerüstete Einheit in einer Kaserne haben, können Sie damit die unabhängigen Siedlungen der Barbaren angreifen. Wählen Sie dazu einen der Angriffsbefehle aus der Kaserne aus und klicken Sie dann auf das Zentrum des gewünschten Barbarendorfes.

Es gibt zwei Arten von Angriffen:

Versklaven – Ihre Truppen versklaven die Hälfte der barbarischen Dorfbewohner (keine Militäreinheiten) und steigern somit die Zahl Ihrer Sklaven.

Zerstören – Ihre Truppen vernichten das angepeilte Ziel.

Taverne

In die Taverne kommen Leute, um sich zu entspannen und bei einem guten Wein und einer warmen Mahlzeit ihre Sorgen zu vertreiben. Tavernen sind die beste Möglichkeit sicherzustellen, dass die Nahrungsmittel, die Sie herstellen, auch von allen Bürgern genossen werden können.

Darüber hinaus erfahren Sie in der Taverne Einiges über die Bedürfnisse der Bürger im Viertel!

Hier können Sie den Klatsch im Viertel anzeigen oder ausschalten, der Ihnen Hinweise gibt, was die Bürger am dringlichsten benötigen.

Tempel

Im Tempel beten die Bürger unter der Leitung weiser Priester zu ihren Göttern. Wenn die Stadt an Prestige gewinnt, begnügen sich die wohlhabenderen Bürger nicht mehr damit, zum Altar zu gehen. Sie verlangen große Tempel und Priester. In allen Tempeln können Goldspenden erlaubt werden. Das Gold wird aus der Schatzkammer des Statthalterpalastes genommen. Einem Bürger, der eine Spende tätigt, wird sein dringendstes Bedürfnis erfüllt.

Zu den Ritualen und Praktiken der Priester im Tempel gehören auch Gebete, die rund um die Uhr um mildes Wetter nach dem Geschmack des Statthalters bitten.

Spenden Sie Gold aus dem Statthalterpalast, damit die Götter das dringendste Bedürfnis eines Bürgers im Tempel erfüllen können.

Statthalter Palast

Der Statthalterpalast ist das Hauptgebäude der Stadt. Es gibt Auskunft über die Größe der Stadt, die Goldvorräte in der Schatzkammer, die Anzahl der arbeitenden Sklaven sowie ihren Arbeitsplan. Außerdem kann hier der Beschäftigungsstatus aller Bürger in der Siedlung eingesehen werden.

Der Statthalterpalast dient ebenfalls als Lagerhaus für Waren und Materialien und als Unterkunft für Sklaven. Im Gegensatz zum gewöhnlichen Lagerhaus können jedoch auch Sklaven gegen Gold aus Rom eingekauft werden.

Kaufen Sie 10 Sklaven für 20 Goldmünzen.

Zeigt alle möglichen Handelswege und Beziehungen an.

Handelsposten

Handelsposten werden an Orten errichtet, an denen Handelswege zu anderen Städten gebaut werden können. Die Wechselkurse schwanken jedoch sehr stark, sodass es beinahe unmöglich ist, seine Wirtschaft allein auf den Handel zu stützen.

Gestattet Handelsbeziehungen zu anderen Siedlungen.

II–IX MONUMENTE

Neben den besonderen Gebäuden gibt es auch Monumente, die großen Einfluss auf die Siedlung und ihre Bewohner haben. Monumente werden im Untermenü „Monumente“ im Bauen-Menü errichtet.

Triumphbogen

Der Triumphbogen ist ein Symbol für die Stärke einer Siedlung. Er stärkt die Truppenmoral und steigert das Prestige des Viertels. Durch den Bau eines Triumphbogens stellen Sie sicher, dass die Soldaten der Stadt besonders tapfer kämpfen.

Um einen ersten Triumphbogen bauen zu können, muss eine Stadt mindestens 50 Einwohner haben, 100 für den zweiten, 150 für den dritten usw.

Kolosseum

Das Kolosseum ist das größte Bauobjekt, das es in einer Stadt geben kann. Hier gibt es täglich spektakuläre Gladiatorenkämpfe, die zur Unterhaltung des Volkes dienen. Schon durch den Bau eines Kolosseums wächst das Prestige der gesamten Stadt.

Organisieren Sie im Kolosseum ein Massenspektakel für die ganze Stadt. Lassen Sie die Bürger bei glorreichen Gladiatorenkämpfen für einige Zeit ihre Sorgen vergessen.

Wenn Sie ein Kolosseum bauen möchten, müssen sich bereits ein Triumphbogen und eine Goldstatue in der Siedlung befinden.

Goldstatue

Goldstatuen sind besondere Bauobjekte, die der Erlaubnis des Imperators bedürfen. Wenn Sie über eine solche Statue verfügen, steigt das Prestige des Viertels enorm. Sie ist gleichsam ein Anzeichen für die Bedeutsamkeit der Siedlung.

Eine Goldstatue kann nur errichtet werden, wenn der Statthalterpalast ausgebaut wurde.

Philosophische Akademie

In der Philosophischen Akademie treffen sich die gescheitesten Köpfe der höheren Klassen, um Fragen über das Universum zu diskutieren und Licht in das Dunkel menschlichen Seins zu bringen. Wenn Sie eine Akademie in Ihrer Siedlung haben, sind die Bewohner geneigter, ihr Gold auf Marktplätzen und in Tavernen auszugeben.

Um eine Philosophische Akademie bauen zu können, muss sich mindestens ein Haus des Typs „Domus“ in der Siedlung befinden.

Neptunbrunnen

Der Neptunbrunnen ist dem Gott der Meere geweiht. Aus diesem Grunde liefert er Wasser für alle Menschen in der Umgebung, selbst wenn sie keinen Zugang zu einem Aquädukt haben.

Um einen Neptunbrunnen bauen zu können, muss sich bereits eine Goldstatue in der Siedlung befinden.

Tempel des Bacchus

Dieses Bauobjekt zu Ehren des Gottes Bacchus stellt sicher, dass der Wein in der Stadt gebührend genossen wird. Befindet sich ein solcher Tempel in der Siedlung, so erfüllen die Menschen ein zusätzliches Bedürfnis, wenn sie Wein trinken.

Um einen Tempel des Bacchus bauen zu können, müssen sich bereits 3 Weingüter in der Siedlung befinden.

Tempel der Fortuna

Der Tempel der Fortuna huldigt der Göttin des Schicksals und sorgt für ständigen Goldnachschub für die Stadt. Eine Siedlung mit einem solchen Tempel wird reicher, selbst wenn sich kein weiteres Gold in der Gegend befindet.

Um einen Tempel der Fortuna bauen zu können, müssen sich bereits 6 Altäre in der Siedlung befinden (ein Tempel zählt als 2 Altäre).

Tempel des Vulcanus

Dieser Tempel, der dem Gott des Feuers huldigt, stellt sicher, dass diese zerstörungswütige Gottheit der Siedlung gnädig gestimmt ist. Aus diesem Grunde sind die Baukosten aller anderen Gebäude um die Hälfte reduziert, wenn sie einen solchen Tempel besitzt.

Um einen Tempel des Vulcanus bauen zu können, muss sich bereits ein Triumphbogen in der Siedlung befinden.

II–X HILFE-FENSTER

Im Hilfe-Fenster finden Sie Informationen über alle wichtigen Spielthemen, u.a. eine Liste aller Bauwerke, Berufe, Waren und Materialien.

Sie können das Hilfe-Fenster öffnen, indem Sie F1 drücken oder auf ein Bauwerk oder einen Bürger klicken und anschließend den Hilfebefehl im Informationsfenster wählen.

KAPITEL III

SPIELMODI

Die Römer verfügt über drei Spielmodi – Kampagne, Freies Bauen und Herausforderung. Jeder Modus hat seinen Schwerpunkt auf unterschiedlichen Aspekten des Spiels.

III–I KAMPAGNEN-MODUS

Im Kampagnen-Modus schlüpfen Sie in die Rolle eines ehrgeizigen römischen Statthalters, der sein Können unter Beweis stellen muss, indem er bestimmte Aufgaben löst, während er zehn der größten Städte des Römischen Reiches leitet.

In der Kampagne werden auch die verschiedenen Aspekte des Spiels Schritt für Schritt im Laufe der Mission erklärt.

Wenn Sie *Die Römer* zum ersten Mal spielen, empfehlen wir Ihnen diesen Modus, selbst wenn Sie bereits mit anderen Städtebauspielen vertraut sind.

III–II FREIES BAUEN-MODUS

In diesem Modus gibt es im Gegensatz zur Kampagne keine Ziele oder Einschränkungen. Hier können Sie eine Stadt am Reißbrett nach Ihren eigenen Wünschen planen. Das einzige Ziel in diesem Modus ist, die größte und schönste Stadt zu errichten.

Er eignet sich hervorragend dazu, Bilder von Ihrer Stadt in die Galerie einzustellen und sie Ihren Freunden zu zeigen.

III–III Herausforderungsmodus

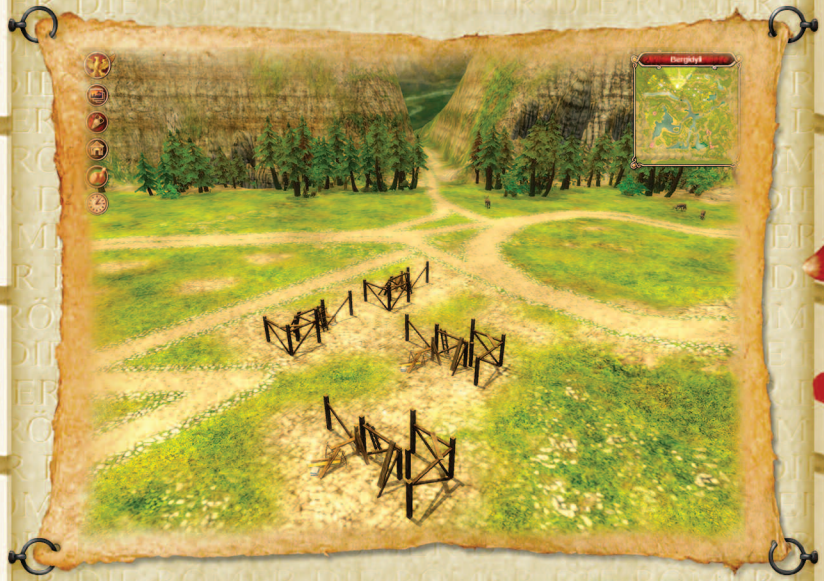
Der Herausforderungsmodus konzentriert sich auf den Wettbewerbscharakter des Spiels. Hier können Sie sich mit Spielern aus der ganzen Welt messen. Ihnen werden 4 zufällig ausgewählte Missionen zugeteilt, die jede ein bestimmtes Ziel und eine Einschränkung enthalten. Je schneller Sie die Missionsziele erreichen, desto höher steigen Sie mit Ihren Missionspunkten in der Rangliste der Online-Ruhmeshalle von *Die Römer*.

Am Anfang jedes Spieles können Sie eine von drei Bonus-Möglichkeiten auswählen, die Ihnen zum Erreichen des Missionszieles nützlich ist. Dadurch verringert sich jedoch die Punktzahl, die Sie am Ende bekommen.

KAPITEL IV

BEGRIFFE IM SPIEL

IV–I BAUEN



Der Bauprozess ist der Hauptaspekt des Spiels. Durch die Errichtung verschiedener Bauwerke entwickelt sich die Wirtschaft der Stadt. Jeder Gebäudetyp hat seine eigene Funktion: Materialien sammeln, Waren herstellen oder bestimmte Dienstleistungen erbringen.

Damit ein Bauobjekt errichtet werden kann, müssen die dazu benötigten Materialien vorhanden sein. Die Art und Menge ist im Scroll-Text des Bauen-Menüs angegeben. Wenn die benötigten Materialien momentan nicht erhältlich sind, erscheinen sie in Rot. Sie können den Bau eines Gebäudes anordnen, selbst wenn Sie nicht über die benötigten Materialien verfügen. In diesem Fall beginnt der Bauprozess, wird jedoch nur beendet, wenn die benötigten Materialien nachgeliefert werden.

Wenn Sie ein Gebäude auswählen, das Sie bauen möchten, wandelt sich der Mauscursor zu einem Bild dieses Bauobjekts. Sie können ihn über die Karte bewegen und den Ort festlegen, an dem das Gebäude errichtet werden soll. Währenddessen können Sie das Bild mit dem Mausrad oder den Tasten < und > Tasten drehen.

Sie können das Gebäude an einem beliebigen Ort auf der Karte errichten, vorausgesetzt er ist eben und nicht zu nah an bereits bestehenden Bauobjekten. Wenn Sie es an einer Stelle errichten möchten, die nicht dafür geeignet ist, wird das Gebäude (und alles, was den Bau behindert) rot gekennzeichnet.

Sollten Sie sich dazu entschließen, den Bauauftrag zurückzunehmen, klicken Sie auf die rechte Maustaste oder drücken Sie die Esc-Taste.

IV–II EINFLUSSGEBIET

Altar
Hierher kommen die Bürger, um zu beten. Mit Goldspenden lassen sich die dringendsten Bedürfnisse der Besucher befriedigen.
Instandhaltung: Stein
In diesem Stadtviertel leben keine Einwohner.

Wenn ein Bauwerk errichtet ist, hat es Einfluss auf die Umgebung, der es Waren liefert oder Dienstleistungen erbringt. Das genaue Gebiet wird während des Baus durch einen gelben Einflusskreis gekennzeichnet. Alle Gebäude innerhalb dieses Gebietes profitieren von dem neuen Bauwerk.

Auch wenn Häuser keine Waren oder Dienstleistungen bieten, haben auch sie einen Einflusskreis, der bestimmt, wovon ihre Bewohner profitieren.

Einige Bauobjekte erhöhen das Prestige der Gebäude in ihrer Umgebung. Prestigekreise funktionieren ähnlich wie Einflusskreise und sind grün.

In einigen Fällen können Bauobjekte zwei Einflusskreise haben – einen für ihr Prestige und einen für Dienstleistungen.

IV–III ABRISS UND WIEDERAUFBAU

Ein Gebäude (oder eine Baustelle) kann jederzeit wieder abgerissen werden. Um ein Gebäude abzureißen, müssen Sie es auswählen und den **Abriss**-Befehl im Informationsfenster anklicken. Wenn der Abriss-Befehl ausgegeben ist, beginnt ein Countdown. Drücken Sie die Abriss-Taste innerhalb des Countdowns, so wird der Abrissprozess abgebrochen. Darüber hinaus wird jedes Gebäude, das zu lange in Flammen stand, automatisch zerstört.

Wenn ein Gebäude in Flammen steht, wird der Abrissbefehl (im Informationsfenster) durch einen **Wiederaufbau**-Befehl ersetzt. Der Wiederaufbaubefehl rettet nicht das Gebäude vor den Flammen, sondern befiehlt den Sklaven der Stadt, das Gebäude automatisch an derselben Stelle wieder aufzubauen, wenn das Gebäude zerstört werden sollte.

IV–IV INSTANDHALTUNG

Die meisten Gebäude benötigen bestimmte Materialien zur Instandhaltung. Das jeweils benötigte Material wird im Informationsfenster angegeben. Es wird aus den Reserven der Stadt genommen und dem Gebäude automatisch alle paar Minuten geliefert. Wenn die Reserven ausgehen, verfällt das Gebäude und läuft Gefahr, Feuer zu fangen (verfallende Gebäude sind dunkler als andere).

Die Instandhaltung eines Bauobjekts wird im Informationsfenster angegeben.

IV–V PRODUKTIONSMITTEL UND RESSOURCEN

Die meisten Gebäude produzieren Waren, wenn Menschen in ihnen arbeiten. Die Waren werden anschließend an den Ort gebracht, an dem sie benötigt werden (bzw. in den Statthalterpalast oder die Lagerhäuser). Die Produktionsrate hängt allein vom Status der Bürger ab, die in dem Gebäude arbeiten.

Für einige Produkte benötigen die Gebäude bestimmte Materialien und Zutaten. Beispielsweise braucht der Schlachterladen Fleisch, um Wurstwaren machen zu können, die Bäckerei Mehl für ihr Brot, der Schneiderladen Leinen für seine Stoffe etc.

Die Produktionsmittel jedes Gebäudes werden im Informationsfenster angegeben.

IV–VI BÜRGERSTATUS

Es gibt vier verschiedene Arten von Bürgern, die von ihren Fähigkeiten abhängen: Novizen, Lehrlinge, Fachkräfte und Meister. Je höher der Status eines Bürgers ist, desto leistungsfähiger ist er – eine fachmännische Schneiderin näht viel mehr Kleider als eine Novizin. Mit der Verbesserung des Status verändern sich jedoch auch die Bedürfnisse des Bürgers (genauere Informationen finden Sie in der Liste der Bedürfnisse).

Der Status eines Bürgers hängt allein von der Art des Hauses ab, in dem er wohnt – je angesehener das Haus ist, desto bedeutender sind seine Bewohner:

Magalia

Haus der Novizen.

Casa

Haus der Lehrlinge.

Domus

Haus der Fachkräfte.

Villa

Haus der Meister.

IV–VII BEDÜRFNISSE DER BÜRGER

Jeder Bewohner Ihrer Stadt hat bestimmte Bedürfnisse. Diese Bedürfnisse sind der Antrieb zur Arbeit, der die Wirtschaft ankurbelt. Wenn die Bedürfnisse der Bevölkerung erfüllt werden, haben die Bürger keinen Grund zu rebellieren, und es herrscht Stabilität. Die Bedürfnisse der Bürger hängen von ihrem Status ab – je höher der Status eines Bürgers, desto höher die Produktion, desto größer sein Haus, desto größer seine Bedürfnisse. Zu den Bedürfnissen gehören zunächst grundlegende Dinge wie Nahrungsmittel und Hygiene. Allmählich verfeinern sich jedoch die Bedürfnisse: den Tempel besuchen, ins Theater gehen etc.

Um die Bedürfnisse Ihrer Bürger zu erfüllen, müssen Sie Bauobjekte errichten oder Produkte herstellen und sie in die Nähe der Personen bringen, die sie benötigen. Wenn ein Gebäude errichtet ist, gehen die Bewohner des Viertels automatisch dorthin, um ihre jeweiligen Bedürfnisse zu erfüllen.

LISTE DER BEDÜRFNISSE

Bedürfnisse der Novizen

- Mehl (Nahrung)
- Fleisch (Nahrung)
- Altar (Bauwerk)
- Brunnen (Bauwerk)

Bedürfnisse der Lehrlinge

- Brot (Nahrung)
- Wurstwaren (Nahrung)

- Stoffe (Produkt)
- Altar (Bauwerk)
- Brunnen (Bauwerk)

Bedürfnisse der Fachkräfte

- Brot (Nahrung)
- Wurstwaren (Nahrung)
- Wein (Nahrung)
- Stoffe (Produkt)
- Tempel (Bauwerk)
- Brunnen (Bauwerk)

Bedürfnisse der Meister

- Brot (Nahrung)
- Wurstwaren (Nahrung)
- Wein (Nahrung)
- Stoffe (Produkt)
- Bad (Bauwerk)
- Tempel (Bauwerk)
- Theater (Bauwerk)

IV–VIII ANSEHEN DER STADT

Die Stadtgestalt spiegelt das Prestigeniveau aller Häuser wider. Wenn es in der Stadt viele Häuser mit hohem Prestige gibt (Casa, Domus oder Villa), steigt auch das Prestige der Stadt selbst.

Wenn das Niveau ansteigt, wird auch der Statthalterpalast und damit das Gesamtansehen Ihrer Stadt verbessert.

IV–IX BENACHRICHTIGUNGEN IM SPIEL

Wenn ein besonders wichtiges Ereignis eintritt, erscheint eine Benachrichtigung in der oberen Hälfte des Bildschirms. Sie gibt Auskunft über Bedrohungen und die aktuelle Entwicklung der Stadt.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Benachrichtigungs-Symbol klicken, öffnet sich das Benachrichtigungsfenster, in dem Sie Informationen über das jeweilige Ereignis erhalten.

Wenn Sie das Benachrichtigungs-Symbol eine bestimmte Zeit unbeachtet gelassen haben, verschwindet es wieder.

IV–X STRASSEN

Straßen sind die Adern der Stadt. Sie gestatten Ihnen, der Stadt eine Infrastruktur zu geben und die Bewohner von einem Ort zum anderen zu führen.

Sie können Straßen vom Untermenü **Ästhetik** im **Bauen-Menü** aus bauen. Wenn Sie eine Straße bauen wollen, verändert sich der Mauscursor. Dann können Sie den

Anfangspunkt der Straße bestimmen, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Gelände klicken. Bewegen Sie dann den Mauscursor zum gewünschten Endpunkt und klicken Sie nochmals. Jetzt wird ein Straßensegment zwischen diesen beiden Punkten gebaut. Sie können weitere Straßensegmente nach demselben Prinzip bauen. Wenn Sie keine Straßen mehr bauen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm. Der Cursor nimmt dann wieder seine ursprüngliche Form an.

Bergidyll
Straßen entfer...
Mit einem Linksklick und Verschieben können Sie Straßen entfernen. Mit einem Rechtsklick beenden Sie den Vorgang.

Um eine Straße oder einen Teil von ihr zu löschen, gehen Sie auf **Straße abreißen** im Untermenü **Ästhetik** im **Bauen-Menü**. Dann verändert sich der Mauscursor und die betreffende Stelle wird umkreist gekennzeichnet. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Straßensegmente innerhalb der umkreisten Stelle zu löschen.

IV–XI MILITÄR

Ganz ungetrübt ist der römische Friede nicht: Barbaren und feindliche Stämme streifen durch die Gegend. Um die Stadt vor feindlichen Angriffen zu schützen, bedarf es einer starken Militärpräsenz.

Die einfachste Möglichkeit, eine wirksame Verteidigung aufzubauen, sind die Wachtürme (die automatisch bewaffnete Söldner anstellen).

Um über eine eigene Armee verfügen zu können, benötigt die Stadt eine Kaserne. Jede Kaserne bietet Platz für eine Truppe von bis zu 24 Söldnern und einem Hauptmann. Im Gegensatz zu den Söldnern im Wachturm muss in der Kaserne bereits Ausrüstung vorhanden sein, bevor Sie Söldner anstellen können. Je nach Art der Ausrüstung besteht die Militäreinheit aus Rekruten oder Veteranen.

Die Soldaten in der Kaserne helfen automatisch an den Wachtürmen der Stadt und können ausgesandt werden, um unabhängige Siedlungen anzugreifen und sie zu zerstören oder einen Teil der Bevölkerung als Sklaven zu nehmen.

IV–XII HANDEL

Während des gesamten Spiels können Sie Handelsbeziehungen mit verschiedenen anderen Städten und auch einigen Barbarensiedlungen aufnehmen.

Gehandelt wird über die Handelsposten der Stadt, über die der Tausch verschiedener Waren und Materialien erfolgt. Der Handel mit Rom und einigen freundlich gesinnten Barbarensiedlungen ist jederzeit möglich. Andere Städte treten zum Teil nur im Kampagne-Modus in Erscheinung.

IV–XIII SKLAVEN

Sklaven sind die wichtigsten Arbeitskräfte der Stadt. Im Gegensatz zu den Bürgern haben sie keinen Beruf. Ihre Aufgabe ist es, Waren und Materialien von einem Ort zum anderen zu schaffen.

Sklaven wohnen in Lagerhäusern, Sklavenunterkünften oder dem Statthalterpalast. Zusätzliche Sklaven können über den Statthalterpalast gekauft oder in den Barbarensiedlungen gefangen genommen werden.

Das Pensum eines Sklaven hängt vom Arbeitsvolumen in dem jeweiligen Viertel und der Zahl der Sklaven ab. Wenn es zu wenige Sklaven gibt, wird ihr Pensum zu groß und die Sklaven fangen an zu rebellieren. Um dies zu verhindern, müssen Sie sicherstellen, dass es in jedem Viertel stets genügend Sklaven gibt. Das Pensum der Sklaven in einem bestimmten Viertel wird im Informationsfenster des zugehörigen Lagerhauses (oder des Statthalterpalastes) angezeigt.

Sklaven essen nur Grundnahrungsmittel (Mehlbrei, Fleisch oder Fisch). Da sie zur Stadt gehören, nehmen sie sich automatisch Nahrung aus den Lagerhäusern oder dem Statthalterpalast.

NAME	BAUKOSTEN	INSTAND-HALTUNG	ARBEITER	BENÖTIGT	PRODUKTION
Triumphbogen	12x Stein, 6x Marmor	N/A	N/A	N/A	N/A
Altar	2x Bauholz, 2x Stein	Stein	N/A	N/A	N/A
Bäckerei	2x Bauholz, 4x Lehm	Lehm	2 (männlich)	Mehl	Brot
Kaserne	4x Bauholz, 6x Stein 6x Lehm	N/A	24 Söldner	N/A	N/A
Bad	12x Lehm	Lehm	N/A	N/A	N/A
Schmiede	2x Bauholz, 4x Lehm	Lehm	2 (männlich)	Eisenerz	Stahlwaffen
Schlachterladen	2x Bauholz, 4x Lehm	Lehm	2 (männlich)	Fleisch	Wurstwaren
Lehmgrube	4x Bauholz	Bauholz	2 (männlich)	N/A	Clay
Kolosseum	40x Bauholz, 50x Stein 40x Lehm, 50x Marmor	N/A	N/A	N/A	N/A
Fischerhütte	4x Bauholz	Bauholz	2 (männlich)	N/A	Fisch
Flachsfarm	4x Bauholz	Bauholz	3 (weiblich)	N/A	Leinen
Garten	2x Bauholz	N/A	N/A	N/A	N/A
Goldstatue	4x Bauholz, 4x Marmor	N/A	N/A	N/A	N/A
Weingut	4x Bauholz	Bauholz	3 (weiblich)	N/A	Wein
Kräuterladen	2x Bauholz, 4x Lehm	Bauholz	3 (weiblich)	N/A	N/A
Haus Magalia Casa Domus Villa	4x Bauholz	 Bauholz Stein Lehm Marmor	N/A	N/A	N/A
Marktplatz	4x Bauholz	Bauholz	4 (männl./weibl.)	N/A	N/A
Mine & Steinbruch Eisenmine Goldmine Steinbruch Marmorsteinbruch	4x Bauholz	 Stein Stein Bauholz Bauholz	2 (männlich)	N/A	 Eisenerz Goldmünzen Stein Marmor
Neptunbrunnen	30x Stein, 10x Marmor	N/A	N/A	N/A	N/A
Olivenplantage	4x Bauholz	Bauholz	3 (weiblich)	N/A	Olivenöl
Philosophische Akademie	18x Stein, 16x Lehm, 16x Marmor	Goldmünzen	4 (Fachkräfte oder Meister)	N/A	N/A
Schweinefarm	4x Bauholz	Bauholz	3 (männl./weibl.)	N/A	Fleisch
Präfektur	2x Bauholz, 6x Lehm	Lehm	4 (männlich)	N/A	N/A
Sklavenunterkunft	4x Bauholz	Bauholz	N/A	N/A	N/A
Statue	N/A	N/A	N/A	IN/A	N/A
Schneiderladen	2x Bauholz, 4x Lehm	Lehm	2 (weiblich)	Leinen	Stoffe
Taverne	4x Bauholz, 4x Lehm	Bauholz	2 (männl./weibl.)	N/A	N/A
Tempel	12x Stein, 14x Marmor	Marmor	2 (männlich)	N/A	N/A
Tempel des Bacchus	20x Bauholz, 20x Stein 10x Marmor	N/A	2 (männlich)	N/A	N/A
Tempel der Fortuna	40x Stein, 10x Marmor	N/A	2 (männlich)	N/A	N/A
Tempel des Vulcanus	30x Bauholz, 30x Stein, 10x Marmor	N/A	2 (männlich)	N/A	N/A
Theater	8x Stein, 12x Lehm, 16x Marmor	Marmor	4 (männlich)	N/A	N/A
Handelsposten	6x Bauholz	Bauholz	1 (männl./weibl.)	N/A	N/A
Lagerhaus	6x Bauholz	N/A	N/A	N/A	N/A
Wachturm	6x Bauholz,6x Stein	Bauholz	4 Söldner	N/A	N/A
Brunnen	2x Stein	N/A	N/A	N/A	N/A
Waffenladen	2x Bauholz, 4x Lehm	Lehm	2 (männlich)	Bauholz	Holz-waffen
Weizenfarm	4x Bauholz	Bauholz	3 (männl./weibl.)	N/A	Mehl
Sägewerk	4x Bauholz	Bauholz	2 (männlich)	N/A	Bauholz

CREDITS

HAEMIMONT GAMES

LEAD DESIGNERS
Gabriel Dobrev
Ivan Atanassov

LEAD PROGRAMMER
Ivan-Assen Ivanov

PRODUCERS
Gabriel Dobrev

SENIOR ENGINEERS
Georgi Georgiev
Ivaylo Todorov
Sergei "Zemedelec" Miloikov

ENGINEERS
Alexander "Mordred" Andonov
Danko Jordanov
Dimo Zaprianov
Georgi "Typhoon" Kadrev
Luchezar "Lucho" Belev
Slavomir "Slavi" Kaslev
Stoiko Todorov

ADDITIONAL ENGINEERING
Alexander "Feanor" Savchovsky
Maria Stanilova
Vasil "twoflower" Boshnyakov

SENIOR ARTISTS
Peter "Pepi" Stanimirov

LEAD ARTIST
Dimitar Nikolov
Viktor "PK" Asparuhov

ARTISTS
Alexander Grigorov
Angel "Gele" Stoianov
Biser "Bobby" Parashkevov
Dimitar "chrom" Tzvetanov
Dimitar "Lanternman" Tzvetanov
George "Yo" Stanimirov
Ivelin Plamenov
Krasimir Nechevski
Nelson "Atmos" Inomvan
Nikolay Toshev
Ognian "North" Bonev
Vladimir "SNU" Stanimirov

ASSISTANT PRODUCERS
Konstantin Grozev
Stefan Domuschiev

LEVEL DESIGN
Bozhidar "Bave" Grozdanov
Dimitar "sedmi" Georgiev
Ivan "Vani" Stoyanov
Ivko Stanilov
Konstantin Grozev
Svetoslav "SAA" Alexandrov

SOUND
Tsvetomir Hristov

MUSIC
Sean Kolton

VOICES
Michael Dobson
Clockwork Productions

TESTING
Georgi Pleshkov
Dimitar Nikolov
Peter "Pepi" Stanimirov
Bozhidar "Bave" Grozdanov
Stefan Domuschiev

THANKS TO
Janet Dobreva
Julian Gollop
Nikolaj Sharapov
Vesselin Handjiev

WEB SITE
Alexander "Mordred" Andonov
Kiril Iliev
Route 75

CREDITS

CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG

DEVELOPMENT

DEVELOPMENT DIRECTOR
Dirk Weber

SENIOR PRODUCER
Achim Heidelauf

SENIOR TECHNICAL ENGINEER
Johannes Bickle

TECHNICAL ENGINEER
Christoph Weinstein
Thomas Kröll

QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Peter Oehler

SENIOR QA MANAGER
Thomas Heil

SENIOR QA COORDINATOR
Andre Dordel

CO-LEADTESTER
Daniel Schömperlen
Sebastian Reichert

ASSISTANT TO QA DIRECTOR
Yasmin Müller

QA TESTER
Bogdan Trifan
Christian Oly
Christian Schaffer
Christian Schüpf
Daniel Mrugala
Daniel Pathmaperuma
Daniela Grebe
Eric Schreiber
Florian Foos
Hanno Schneider
Matthias Löble
Michael Benz
Michael Fochler
Michael Hoferer
Michael Schulz
Oliver Schuß
Pascal Renschler
Patrick Sälzler
Pedro Pinto
Ralf Leichtle
Roland Thimister
Sebastian Merkel
Stefan Kostov
Stefan Pröll
Stefan Schreiber
Sven Burst
Thomas Heilbronner
Thorsten Of
Thorsten Zastrow
Torsten Biller
Werner Aron

MARKETING & PR

PR MANAGER
Bernd Berheide

PRODUCT MANAGER
Thomas Liebhold

INTERNATIONAL MARKETING & PR MANAGER
Evelyn Reina

MARKETING MANAGER
Randy Dohack

COMMUNITY MANAGER
Thomas Wagner

SENIOR GRAPHIC DESIGNER
A. Adrian Alonso

GRAPHIC DESIGNER
Monika Gola
Silvija Svetec
Oliver Moritz

WEB DEVELOPER
Stefan Schwoebel
Sascha Köhler

SPECIAL THANKS
Daniel Jänsch
Daniel Grunder
Andreas Steinicke
Elmar Grunenberg
Gregor Bellman
Guido Eickmeyer
Matthias Siedlaczek

LIZENZVERTRAG

Mit der Benutzung/Installation der DVD "Die Römer" stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN!

Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produktname: "Die Römer"

Softwareproduktlizenz
Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern ist lediglich an Sie lizenziert.

§1 Geltungsbereich
(1) Dieser Lizenzvertrag stellt eine abschließende Vereinbarung zwischen der CDV Software Entertainment AG ("CDV Software Entertainment AG") und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ("Softwareprodukt") sowie über die Gewährleistung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar. Sofern der Kunde das Softwareprodukt installiert, kopiert oder anderweitig benutzt, erkennt er die Bedingungen dieses Lizenzvertrages uneingeschränkt an.
(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von CDV Software Entertainment AG abzugeben.
(3) Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde die Bedingungen des Lizenzvertrages verletzt.

§2 Vervielfältigung und Sicherungskopien
(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel keine Kopien, insbesondere Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Computerspiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher. Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden.
(2) Des Weiteren untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

§3 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz
(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechnersystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§4 Urheberrechte und Markenrechte
(1) CDV Software Entertainment AG behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.
(2) Das Computerspiel unterliegt als Computerprogramm dem besonderen Schutz der §§ 69 a ff. UrhG.

§5 Programmänderungen, Identifizierungsmerkmale, Kopierschutz
(1) Der Kunde darf das Computerspiel nicht verändern. Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) und die Disassemblierung sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engeneering) sind unzulässig.
(2) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.
(3) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Für den Fall, dass der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und CDV Software Entertainment AG trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 10 des vorliege den Lizenzvertrages ist zu beachten.
(4) Andere als die in Abs. 3 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwendet werden soll.
(5) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn CDV Software Entertainment AG bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

§6 Erweiterung und Modifizierung des Spiels
(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level-Editor, wenn im Spiel verfügbar, neue Levels, "Addon"- Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verarbeiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet:;
(a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen;
(b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten;
(c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- od. Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugenschutzgesetze) verletzen;
(d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren;
(e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. CDV Software Entertainment AG befürwortet die nicht kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.
(2) Mit Zustimmung von CDV Software Entertainment AG, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen CDV Software Entertainment AG und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§7 Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe
(1) Sofern dies durch diesen Lizenzvertrag nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer -to Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesem Lizenzvertrag gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von CDV Software Entertainment AG zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§8 Weitergabe des Spiels

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergabe des vorliegenden Lizenzvertrages auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien jedenfalls das Softwareprodukt vollständig und auf Dauer übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diesen Lizenzvertrag verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§9 Gewährleistung und Haftungsbegrenzung

(1) CDV Software Entertainment AG gewährleistet, dass das Softwareprodukt bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig Tagen ab dem durch die Originalquittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist.
Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört.

(2) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen. CDV Software Entertainment AG behält sich in jedem Fall vor, das Recht des Kunden auf Rücktritt zu beschränken und dem Kunden anstelle der Nacherfüllung gegen Vorlage des Originalkassenbeleges die Lizenzgebühren zurück zu erstatten. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von weiteren dreißig Tagen übernommen. Die Geltendmachung der Gewährleistungsrechte ist nach Ablauf von sieben Tagen nach Ablauf des Gewährleistungszeitraums ausgeschlossen.

(3) Eine über die Gewährleistung gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet CDV Software Entertainment AG nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist CDV Software Entertainment AG nicht zum Ersatz von auf Zufälligkeit beruhenden Schäden oder Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet. Die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung wird ausgeschlossen. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung der CDV Software Entertainment AG entsprechend den Bedingungen des Lizenzvertrages auf die für das jeweilige Softwareprodukt tatsächlich geleisteten Lizenzgebühren. Dies gilt insoweit nicht, als CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

§10 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 3 des vorliegenden Lizenzvertrages den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderungen dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderungen umfassend.

§11 Schlussbestimmungen

(1) Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam oder nicht durchführbar sein oder ihre Rechtswirksamkeit oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden.

(2) Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

SUPPORT

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

FOLGENDE ANGABEN BRAUCHEN WIR VON IHNEN:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber von 8-19Uhr) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche Sprachversion des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller & Modell Ihrer Grafikkarte/bzw. 3D-Beschleunigerkarte
- Größe des Video-RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen oder weitere spezielle Peripheriegeräte (z.B. Joysticks)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt Ausführen. Geben Sie in das leere Feld DXDIAG ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drükken Sie einfach auf den Button Informationen speichern. Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per EMail oder für spätere Referenz ablegen.

KONTAKT:

Unter **www.cdv.de/support** finden Sie unser Online Formular

Telefonisch Montag bis Freitag von 8 bis 19 Uhr unter: 01805 / 299 266
(bundesweit 0,12 EUR/min.)

Bitte beachten Sie, dass wir keinen Support für die dem Spiel beiliegenden Editoren anbieten. Richten Sie bitte keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder –telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

Für Informationen & Updates
www.die-roemer.com

TASTATURBEFEHLE

F1	Hilfe
F6	Speichern
F8	Missionsziele
F9	Laden
F10	Hauptmenü
H	Haus einsetzen
T	Baum einsetzen
R	Straße bauen
C	Straße abreißen
M	Dekorationen einsetzen
P	Pause
LEERTASTE	Erste Anmerkung anzeigen
*	Spielzeit ändern
POS1	Statthalterpalast auswählen
ENDE	Lagerhaus auswählen/ Auswahl Lagerhäuser navigieren
⇄	Dunkles Bauobjekt auswählen

© 2006 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten.

CDV, das CDV-Logo und *Die Römer* sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Haemimont Games in Deutschland und/oder anderen Ländern.

HAEMIMONT GAMES

ENLIGHT

cdv